Trucs et Astuces

Astuces

Ici vous trouvez que des astuces liées globalement au jeu. Pour des astuces liées spécifiquement aux Donjons, Villes ou Régions, allez directement voir les documents concernés. J'ai regroupé ces astuces en plusieurs catégories :

Compétences & Création d'une équipe

- La perception est une compétence indispensable qu'il vous faut avoir absolument au niveau Maître ou plus. Ça permet de trouver les boutons et portes cachés très facilement. C'est parfois assez pénible comme ça alors n'en rajouté pas.
- Dans votre équipe prenez quelqu'un qui puisse passer Maître dans la magie de l'Air, pour qu'il puisse avoir les sorts de vol et d'invisibilité. Le sort d'invisibilité vous permet de faire les quêtes très rapidement sans vous battre, car des fois vous ne pouvez pas confronter les monstres dans un donjon, dû à votre manque d'expérience, c'est-à-dire un nombre de points de vie très faible. Voler, permet d'allez plus vite ou d'attendre des endroits qui ne sont pas accessible autrement.
- Prenez une équipe qui peut avoir un Maître en magie du Corps. Ceci permet d'avoir les sorts de Régénération et de protection contre la Magie. Le premier sort vous permet d'avoir des points de vie non-stop durant son activation et le nombre de points de vie restauré par tour de jeu en mode Grand Maître est simplement phénoménal. Le sort de protection de la Magie vous permet d'être immunisé contre l'éradication et la mort. Les Blood Titans, entre autre chouette monstre, ont le pouvoir de vous tuer en un coup, même si vous avez 20'000 points de vie (rageant **;)**. Cela permet aussi d'allez boire dans les puits de vœux sans se faire tuer.
- Essayez aussi de prendre un personnage qui puisse monter Maître dans la magie de l'Eau. Comme ça, vous pouvez avoir le sort des Town Portals. C'est très utile pour les quêtes ou le temps est vital. Vous perdez vite une semaine à voyager entre les régions, alors si vous avez deux semaines pour faire une quête c'est très vite passé. Le Town Portal en niveau Grand Maître vous permet aussi de vous éclipsez d'un combat trop rude de même que le sort des Balises (Grand Maître uniquement).
- Ne vous focalisez pas sur la compétence Marchandage, c'est inutile. Vous avez normalement bien assez d'or dans le jeu. Cette compétence est utile uniquement au départ quand vous n'avez pas grand chose, par la suite vous aurez tellement d'or que vous ne saurez plus comment le dépenser. Moi après la troisième région visitée (***Emerald Isle*** et ***Harmondale*** en premier) je roule littéralement sur l'or. Si vraiment vous êtes à court lisez la prochaine section.
- Donner un maximum de compétences magie à vos personnages, même si vous ne les utilisés pas au départ. La magie est de loin ce qu'il y a de plus cher à acquérir dans le jeu. De l'argent c'est de l'argent, c'est le nerf de la guerre, surtout au début. Lorsque vous donné une magie à un personnage vous recevez automatiquement les deux premiers sorts de base. Vous pouvez aussi donner des compétences cher à acquérir comme l'apprentissage ou la méditation.
- Les compétences du Vol et du Désamorçage sont vraiment importantes. La première uniquement pour faire les quêtes de *Tolberi* ou de *Robet the Wise* avec des personnages vraiment minable et le désamorçage pour ouvrir tous ces foutus coffres bien piégés.
- Les compétences de musculation et de méditation ne fonctionnent pas comme il est décrit par les manuels :
    - **Normal** : le niveau de la compétence est ajouté au total des points de vie/des points de sort.
    - **Experts** : le bonus est doublé,
    - **Maître** : le bonus est triplé
    - **Grand Maître** : le bonus est quintuplé

  Par conséquent, si un héros est grand maitre en musculation et que son niveau de compétence est de 20 le bonus de points de vie accordé devrait être de 100 (parce que le niveau de la compétence est de 20 et qu'il est grand maitre, ce qui quintuple le bonus : 20*5 = 100).

En réalité, le bonus total de points de vie donné par la compétence est égal au gain normal de points de vie par niveau, multiplié par le niveau de la compétence, multiplié par le bonus de rang octroyé par la compétence. Autrement dit : gain normal de points de vie par niveau * niveau de la compétence * bonus de rang. La compétence méditation fonctionne de la même manière.
Exemple : un chevalier qui a déjà passé sa deuxième promotion doit normalement gagner 9 PV par niveau. Il a 20 en musculation et est grand maitre en la matière. Le bonus de PV accordé par la compétence est donc de: 9*20*5= 900 PV.

- La compétence de dague est fausse: au niveau de maitre, le combattant devrait avoir une chance équivalente au niveau de compétence d'infliger des dommages triples. En réalité, la probabilité d'infliger des dommages triples est toujours de 10%, indépendamment du niveau. Ce problème a été corrigé par le patch de **GrayFace**.
- Donnez le maximum de points aux caractéristiques spécifique à une race, tel que Force pour le Goblins ou Dextérité pour les Elfs. C'est très intéraissant car pour 1 point ditribué vous en recevez deux. En résume vous pouvez faire quelque chose comme ceci :

Attribute	Humains	Elfs	Goblins	Nains
Force	11	**7**	**30**	**30**
Intelligence	11	**30**	**7**	11
Personnaliste	11	11	**7**	11
Endurance	9	**7**	11	**30**
Dextérité	11	**30**	11	**7**
Vitesse	11	11	**30**	**7**
Chance	**7**	**7**	**7**	**7**

Mettez l'attribut chance au minimum, c'est-à-dire **7**. Vous aurez tout loisir de remonter *gratuitement* cet attribut à 15 points dès votre démarrage dans le jeu en allant boire au puits **I** à ***Emerald Isle***. En **vert** les caractéristiques que je conseille de mettre au maximum et en **rouge** celles que je conseille de mettre au minimum. En **gras** celle qui ne faut pas toucher, c'est à dire qu'ils faillent laisser à leurs valeurs par défaut. Pour les points qui vous restent, répartissez-les en fonctions des besoins des classes de vos personnages.

De l'or

- Si vous avez trouvé le livre d'Intervention divine, vous pouvez le vendre. Ça rapport pas mal d'or. Comme c'est un objet de quête pour le chemin de la Lumière, le Juge d'***Harmondale*** vous en redonne un. Vous pouvez faire cela indéfiniment, car chaque fois que vous n'avez pas le livre sur vous, le Juge vous en redonne un nouveau. En gros si votre inventaire est plein de livre d'Intervention Divine et que vous avez un bon niveau de marchandage, vous vous faite une sacré quantité d'or.
- Si vous manquez d'or et que vous n'êtes pas trop focalisé sur la réputation. Volez tous les objets dans un magasin qui vend des gros trucs, par exemple librairie de l'Ombre ou de la Lumière puis vendez tout. Allez payer votre amande dans un townhall pour la bonne conscience.
- Autre solution encore pour avoir de l'or et que vous avez un Archmage Grand Maître du Feu ou de l'Eau, allez acheter toute la panoplie d'objet simple (pas trop nul quand même) dans un magasin et enchantez les avec les sorts de Aura de Feu (Feu) ou d'enchantement (Eau). Ensuit revendez tout avec un joli bénéfice.
- Apprenez le maximum de compétences à ***Emerald Isle*** ou ***Harmondale***, c'est là que vous aurez les meilleurs prix.
- Plus votre réputation est bonne dans une région plus vous aurez des prix intéraissant des les magasins de cette région. Soyez en bon terme avec la population et elle vous rendra la pareille.
- Vous pouvez aussi faire le commerce de bien, voire section "Marchand".

Généralité

- Si vous ne trouvez pas un PNJ (Personnage Non Joueur) d'une classe donnée et que vous en avez absolument besoin, sauvez le jeu et rechargé le jusqu'à ce que vous ayez trouvé votre bonheur. Les professions des PNJ changent à chaque fois que vous rechargé le jeu. Pour savoir où trouver une profession et ce qu'elle permet d'avoir en plus, regardez dans le document ***PNJ***.

- Si vous engager deux PNJ de la même profession vous ne cumulez pas leur bonus. Pour avoir plusieurs bonus du même type vous êtes oblige d'engager deux PNJ de profession différentes.
- Passez le plus vite possible un de vos personnages à un niveau Expert dans la Magie de l'Air. Vous pourrez ainsi voir où se trouvent les trésors. Ce qui vous permet de supposé l'existence de portes secrètes, que vous n'avez pas détecté avec votre niveau actuel en Perception.
- Ramassez tous les minerais que vous trouvez parterre ou dans les filons sur les murs de certaines cavernes pour les transformer à ***Erathia***. Voir plus loin dans le document pour plus de détails.
- N'hésitez pas à augmenter la robustesse d'un objet en lui appliquant une potion. Cela marche que sur les objets qui ne sont ni des Artefacts ni des Reliques et ni des objets spéciaux. Pour créer une potion de renforcement mélange une potion jaune et une verte avec une compétence Experte en Alchimie.
- Il est inutile de cumulés des objets de même type avec le même type de bonus pour une compétence sur le même personnage. En effet seul le plus puissant des objets est pris en compte. Par exemple une bague avec un bonus de +10 de désamorçage et une autre bague de désamorçage de +15 ne vous donne que +15 de bonus total au lieu de +25.
- Vous avez des fois pas accès à une partie d'un donjon ou de votre château par exemple, mais vous voyez par où il faut passer. Si le passage est bouché par une porte ou un mur très fin il est possible de passer à travers. Postez-vous devant le passage en vous collant contre le faux mur / porte, sauvez votre partie. Rechargez votre partie et pendant le chargement courez en avant. Lorsque vous serez dans le jeu, le système n'affiche pas tout de suite le faux mur / porte ce qui vous laisse quelques milisecondes pour traverser. Pour revenir sur vos pas, faite la même opération.
- **Manger des pommes ! !** Dans les régions pas trop hostiles poussent des arbres fruitiers. Vous pouvez cueillir une pomme par arbre puis la manger. Cela vous fera une ration de nourriture gratuite. Les pommes ne poussent pas toute l'année sur les arbres, alors profité de la belle saison.
- Un Lich peut porter des objets de toutes les races pour autant qu'il ait la compétence pour les porter.
- Faite au moins 5 dons dans chaque temple. Cela augmente votre réputation dans la région, donc services et marchandises à meilleur prix.
- Si vous faite plusieurs dons dans un temple en même temps, le prêtre vous lance un sort en remerciement, généralement il s'agit du "Wizard Eyes", mais j'ai déjà reçu Protection contre la Magie, Bénir, Jours de Protection, etc.
- N'oublier pas d'allez jouer avec **les Piédestaux**, ils permettent d'avoir des points de développement supplémentaires. Voir section plus loin dans ce document.

Combats

- Lorsque vous pénétrez dans un donjon ou une nouvelle région, les monstres qui y vivent sont générés aléatoirement. La difficulté (puissance des monstres) est proportionnelle au niveau et points de vie du personnage actif lorsque vous y pénétrez. Donc si vous voulez avoir un donjon plus simple ou une région moins difficile, sélectionner simplement votre personnage le plus faible, à l'inverse, si vous voulez quelques chose de plus corsé, sélectionner votre personnage le plus fort.
- N'hésitez pas à utiliser le terrain comme moyen de défense (rivières, arbres, colline, ravins, etc.). C'est un bon moyen de se protéger contre les attaques voire avoir une position d'attaque privilégiée. Si vous coincez un monstre qui ne vole pas ou ne peut pas se déplacer sur l'eau et qu'il n'a pas d'arme de jet, vous pourrez le tuer facilement sans prendre le moindre dommage. Ceci même si votre équipe n'est pas très douée avec un arc. Vous pouvez aussi lancer le sort de marcher sur l'eau et vous réfugier sur une zone d'eau. Vous pourrez alors attaquer le monstre avec des arcs ou des armes de mêlée sans qu'il puisse vous toucher.
- Si vous avez le Sort du Berseck (Expert Esprit) et que vous êtes confronté à un gros groupe de monstres, lancer le sort sur l'un au milieu du groupe. Le plus puissant si possible. Si le sort réussi les monstres vont se battrent entre eux. Vous aurez alors tous loisirs de leurs tirer dessus très facilement. L'avantage de cette tactique c'est que vous êtes sauf pour un moment. Vous pouvez leurs tirez dessus sans que le Berseck perde son sort. Le Berseck va automatiquement affaiblir ses congénères dans le combat (éventuellement les tuer).
- Si vous êtes dans une zone intérieurs et qu'il y a des meubles, coincer les monstres d'un coté. L'intelligence artificielle du jeu n'arrivant pas à calculer une trajectoire autour de l'obstacle.
- Avant de passé une porte pour entrer dans un donjon, mettez-vous en mode combats par tour puis rentrez. Cela vous laissera le temps de voir ce qu'il y a derrière.

- Si vous paralysé un monstre qui à un sort de réflexion, vous ne subirez plus les dégâts que vous lui infligerez.
- Pour tuer des monstres avec qui ont des armes d'attaque à distance (eg. Médusa), amenez les dans un coin genre porte ou excroissance de telle manière que vous puissiez vous cacher d'un coté. Si votre équipe est proche du monstre et qu'il voit un petit bout de la bête, vos armes de mêlée vont le finir en moins de deux.
- Si vous avez des arcs placez-vous en face d'un monstre très loin et tirer sur lui. Approchez-vous jusqu'à ce que vous puissiez le toucher. Normalement vous pouvez le toucher sans que celui-ci ne réagisse et vous le tué sans qu'il ne vous ait attaqué. J'ai utilisé ce truc contre les Queens of The Dead à ***The Pit***, comme ça elles ne lançaient pas leurs foutus sorts de réflexion.
- N'ayez pas peur de beaucoup sauver et charger votre partie lorsque vous faites des combats. Ça prend des fois plusieurs essais avant de trouver la bonne stratégie d'attaque. Presque tous les monstres peuvent être tués avec une équipe avec tous les personnages au niveau 1 (je l'ai fait moi-même). Seulement cela peut prendre beaucoup de temps.
- Dans un donjon, château ou autre lieu mal saint, regardez bien les lieux et les monstres, il y souvent un endroit où ils restent bloqué ou si vous êtes en mode par tour des parties où les monstres n'arrivent pas à passer. Généralement les rampes en mode par tour ne peuvent pas être gravies par vous ou par un monstre.

Âge

L'âge n'est pas juste un nombre, il a un effet sur les attributs de vos personnages. En gros cela marche comme dans la vie courante. Vous rencontrez pendant votre périple des monstres qui affecteront votre âge, certaines magies peuvent aussi l'affecter. Dans certain cas il est bénéfique d'être un peu plus mûr qu'au début de la partie. Je pense notamment aux classes de personnage qui utilisent essentiellement la magie. Et oui, la sagesse vient avec l'âge… Il est possible de faire revenir l'âge de vos personnages à un état normal. Vous pouvez boire une potion de réjuvination. Attention cette potion a un effet négatif sur les attributs, elle leurs enlève tout un point. Une autre solution est de trouver un puits de vœu et faire un vœu qui remet les pendules à l'heure.

Dans le tableau qui suit, vous avez l'effet sur un attribut de 100. Par exemple une Intelligence de 100 points à 55 ans sera en faite pris pour 150. Vous ne verrez pas le 150 affiché, mais cela affectera par exemple le nombre de points de magie de votre sorcier.

Attribute	0-49 ans	50-99 ans	100-149 ans	150+ ans
Force	100	**75**	**40**	**19**
Intelligence	100	**150**	100	**10**
Personnalité	100	**150**	100	**10**
Endurance	100	**75**	**40**	**10**
Dextérité	100	100	**40**	**10**
Vitesse	100	100	**40**	**10**
Chance	100	100	100	100

Réputation

La réputation est une chose que vous ne pourrez pas ignorer pendant la partie. Cela affecte notamment le prix des objets et des services. Cela peut aussi avoir une influence sur le succès du vol dans les magasins ou sur les créatures. La réputation n'est pas globale au pays d'Erathia elle est limitée à chaque région que vous visitez. Bref, il est possible que vous soyez détesté à Tatalia mais que vous soyez admiré à Erathia. En gros la réputation est un nombre qui, plus il est haut plus vous êtes détesté, plus il est bas plus vous êtes aimé. Notez que vous ne pouvez pas voir directement ce nombre, vous voyez juste une valeur littérale.

Réputation	Valeur
Hated	25 et plus
Unfriendly	6 à 24
Neutral	-5 a 5

Friendly	-24 a –6
Liked	-25 et moins

Action	Effet
Vol réussi	+1
Vole manque	+2
Tuez un paysan	+2
Tuez un garde	+2
Finir une quête	5 a -10
Donation dans un temple	-1 (5x max. par région)

Quête des Obélisques

Chaque région du contient d'Erathia à un obélisque qui donne un message. Les messages misent les un sous les autres donnent une table de caractères. Si vous la lisez de haut en bas et de droite à gauche vous obtenez :

Numéro	Message	Région
1	Pohuwwba	***Harmondale***
2	ininhil_	***Erathia***
3	Redditoh	***The Tularean Forest***
4	a_eetcoa	***Deyja***
5	ts_rehmu	***The Bracada Desert***
6	eut__i_n	***Céleste***
7	srhtfnut	***The Pit***
8	_vehlgpe	***Evenmorn Island***
9	fi_eo_od	***Mount Nighon***
10	ivg_whn_	***Barrow Downs***
11	veoseo_l	***The Land of the Giants***
12	e_laru_a	***Tatalia***
13	__dn_r_n	***Avlee***
14	___d___d	***Stone City***

Ce qui donne (en Anglais) : "PIRATES FIVE, ONE SURVIVE, HIDE THE GOLD UNDER THE SAND, WHITE FLOWER WITCHING HOUR, BLOOM UPON A HAUNTED LAND "

Recherche le trésor, sur l'une des îles dans la région d'***Evenmorn Island***, dans le cercle de monolithe en **10**. Venez la nuit, entre minuit et 1h00 du matin, et touchez la fleur qui aura poussé au milieu du cercle. Il vous faut avoir touché tous les obélisques au moins une fois pour avoir droit au trésor. Le trésor se compose de 100'000gp, quelques babioles et deux objets magiques majeurs : Hero's Belt et Lady's Escort.

Le Message Codé

Pour la quête du Ninja vous aurez à résoudre un message codé. Lorsque vous recevez la quête de promotion de *Stephen Sand* à ***The Pit***, il vous donne *the Cipher Scroll*. Sur ce parchemin est écris la clé qui permet d'ouvrir la Tombe de *Ashwar Nog'Nogth*. Malheureusement le message est crypté.

Vous pouvez trouver un parchemin de cryptographie élémentaire dans votre bibliothèque du château de ***Harmondale***. La bibliothèque est en **1** sur mon plan. Je vous laisse vous amusé avec la description si cela vous amuse. Mais pour le déchiffrer, il vous faut une clé, cette clé peux être trouvé dans l'école des Sorciers à ***The Bracada Desert***. Le parchemin avec la clé (*The Wave Scroll*) se trouve en **1**.

La clé est "pattern". Troisième mot dans le premier paragraphe. Exemple :

```
  YIUPJXCKOX…
- PATTERNPAT…
-------------
= IHAVEFOUND…
```

Mais une fois le message mis en claire, cela donne (en Anglais) : "I HAVE FOUND THE TOMB OF MASTER KELWIN AND HAVE DEDUCED THE CODE FROM HIS NOTES. IT IS NORTH EAST SOUTH WEST AND CENTER. MY JOB IS DONE AND THE DEBT PAID. GOOD LUCK."

Manque de bol ça n'aide en rien (en apparence) dans votre quête du parfait Ninja, sauf si vous avez bien écouté ce que vous a dit *Stephen Sand* lorsqu'il vous a donné la quête. Le problème c'est qu'il ne répète pas ce qu'il a dit. Par contre si vous allez dans votre donjon à ***Harmondale*** dans les prisons en **2** vous trouvez un parchemin qui vous dit ou se trouve cette tombe.

Pour être plus bref, la Tombe que vous cherchez se trouve dans la région d'***Erathia***. Au sud de la région dans le lit de la rivière vous trouverez la tombe, en 4 sur le plan de la région. Pour entrer dans la tombe vous avez besoin du code. Il y a cinq boutons sur l'entrée, le code est contenu dans le message codé. Pressez les boutons dans l'ordre suivant : Nord, Est, Sud, Ouest et Centre, et vous pourrez enfin pénétrer dans la tombe.

Les Lampes d'Aladin

Dans la version précédente de la saga, les lampes magiques pouvaient être vendues. Dans cette saga rien, vous ne pouvez pas les vendre, par contre une lampe magique, comme son nom l'indique est magique, donc son gentil petit habitant peut, éventuellement, nous faire une petite faveur. Hé oui ! Cette fois il y a bien quelque chose dans la lampe, ce n'est pas extraordinaire comme génie, mais c'est toujours bon à prendre. En gros voici le mode d'emploi des lampes. Leurs caractéristiques varient en fonction du mois, de la semaine et du jour. Le mois affectant le type de bonus, la semaine la quantité du bonus et le jour peut dans certain cas avoir des effets secondaires sur votre personnage. Il ne faut pas emmerder le pauvre génie dans son sommeille à n'importe quel moment, non mais, les heures syndicales ça existe même au pays des génies. Les deux tableaux résument comment utiliser au mieux les ressources :

Mois	Quoi ?
Janvier	Force
Février	Intelligence
Mars	Personnalité
Avril	Endurance
Mai	Dextérité
Juin	Vitesse
Juillet	Chance
Août	Or
Septembre	Nourriture
Octobre	Points de développement
Novembre	Points d'Expérience
Décembre	Résistance à une magie, aléatoire

Bonus	1er semaine	2ème semaine	3ème semaine	4ème semaine
Attributs	1	2	3	4
Or	1000	2000	3000	4000
Nourriture	5	10	15	20
Points de développement	2	4	6	8
Points d'Expérience	2500	5000	7500	10000
Résistance à une magie	1	2	3	4

Effet secondaire du à la journée dans la semaine où la lampe est utilisée :

Jour	Effet
Vendredi	Vous êtes transformé en pierre
Samedi	Vous tues (C'est toujours agréable **;)**
Dimanche	Vous êtes éradiqué. (C'est normal, ne faut pas travailler le jour du seigneur !)

Mon commentaire sur l'utilisation de ce petit bonus dans le jeu est le suivant. Les bonus ne sont pas fantastiques. Ceux qui permettent de modifier les attributs me paraissent totalement dérisoires, en effet si vous avez un Grand Maître en Alchimie vous êtes capable de faire des potions qui modifient vos attributs bien plus radicalement (+50 points). Vous pouvez aussi trouver quelques fois ces potions dans les magasins des Alchimistes ou sur des monstres. La nourriture et l'or sont totalement inutiles, ces deux bonus sont assez faciles à obtenir par d'autres moyens très simples. Les points de développement et d'expérience peuvent être intéressants de prendre, mais si vous avez accès au puits des vœux dans le pays des ***Géants*** c'est totalement inutile, car là, vous faites d'une pierre deux coups avec la possibilité de répéter l'opération indéfiniment. Le seul vrai point intéressant c'est le bonus du mois de décembre "Résistance à une magie". La résistance à une magie est assez difficile à modifier de manière permanente dans le jeu, car il y a très peu de chaudrons. En plus il n'y a pas de bonus qui puissent change votre résistance aux magies cléricale.

Marchand

Dans le jeu vous avez la possibilité de gagner de l'argent en faisant le commerce de biens. Certaines personnes dans le jeu vous ventent ou vous achètent des produits. Voici la liste des produits à vendre et acheter au pays d'Erathia. Dans prix vous avez le prix que vous coûte l'acquisition du produit et le prix de revente. La compétence du Marchandage semble ne pas avoir d'effet sur la revente.

Quoi ?	Vendeur	Acheteur	Prix
Vin d'Enroth	*Infernon* à ***Avlee*** (Tente **13** au village)	*Chalindra Goldensight* à ***Tatalia*** (maison **16** au village)	2000gp/2250gp
Broutilles de verre	*Arvin Beneclowd* à ***Barrow Downs*** (maison **1** dans la région)	*Infernon* à ***Avlee*** (Tente **13** au village)	2000gp/2250gp
Du sable	*Chalindra Goldensight* à ***Tatalia*** (maison **16** au village)	*Arvin Beneclowd* à ***Barrow Downs*** (maison **1** dans la région)	2000gp/3000gp
Plumes de Griffon	*Pip Hilier* à ***Erathia*** (maison **8** dans la ville)	*Robert belkanp* à ***Tularean Forest*** (village, maison **7**)	200gp/291gp
Tête de flèche	*Rydric* à ***Harmondale*** (le hameau sud, maison **2**)	*Pip Hilier* à ***Erathia*** (maison **8** dans la ville)	200gp/255gp
Bois de Tularean	*Robert belkanp* à ***Tularean Forest*** (village, maison **7**)	*Rydric* à ***Harmondale*** (le hameau sud, maison **2**)	200gp/237gp

Les Minerais

Pendant votre traversée du continent d'Erathia vous trouvez un peu partout des minerais (ore dans le jeu en Anglais). Ramassez-les avec soins car vous pouvez en faire un bel usage. Dans la ville d'***Erathia*** vous trouvez des personnages qui vous transforment ce minerai en Armes, Armures ou Objets divers. Vous pouvez ensuite vendre les objets qui ne vous intéressent pas en vous faisant au passage un joli bénéfice. Voici la liste des minerais que vous trouvez dans l'ordre du meilleur au moins bon.

Minerais
Stalt
Erudine
Kergar
Siertal
Phylt
Iron

Bonne moisson ! Les minerais de très bonne qualité se trouvent uniquement dans les régions difficiles d'accès avec des très gros monstres. (cf. ***The Land of the Giants***)

Les Piédestaux

Dans chaque région vous trouvé un **Piédestal** qui permet de gagner des points de développement. Il vous suffit juste de cliqué dessus pour gagner ou perdre le jeu. Vous pouvez uniquement y jouer une seule fois avec un personnage. Si vous perdez le jeu, c'est que votre personnage n'a pas un niveau suffisant dans l'attribut demandé. L'attribut demandé pour le jeu est choisit aléatoirement dans la partie, il n'est pas possible de dire quel attribut sur demandé pour une région.

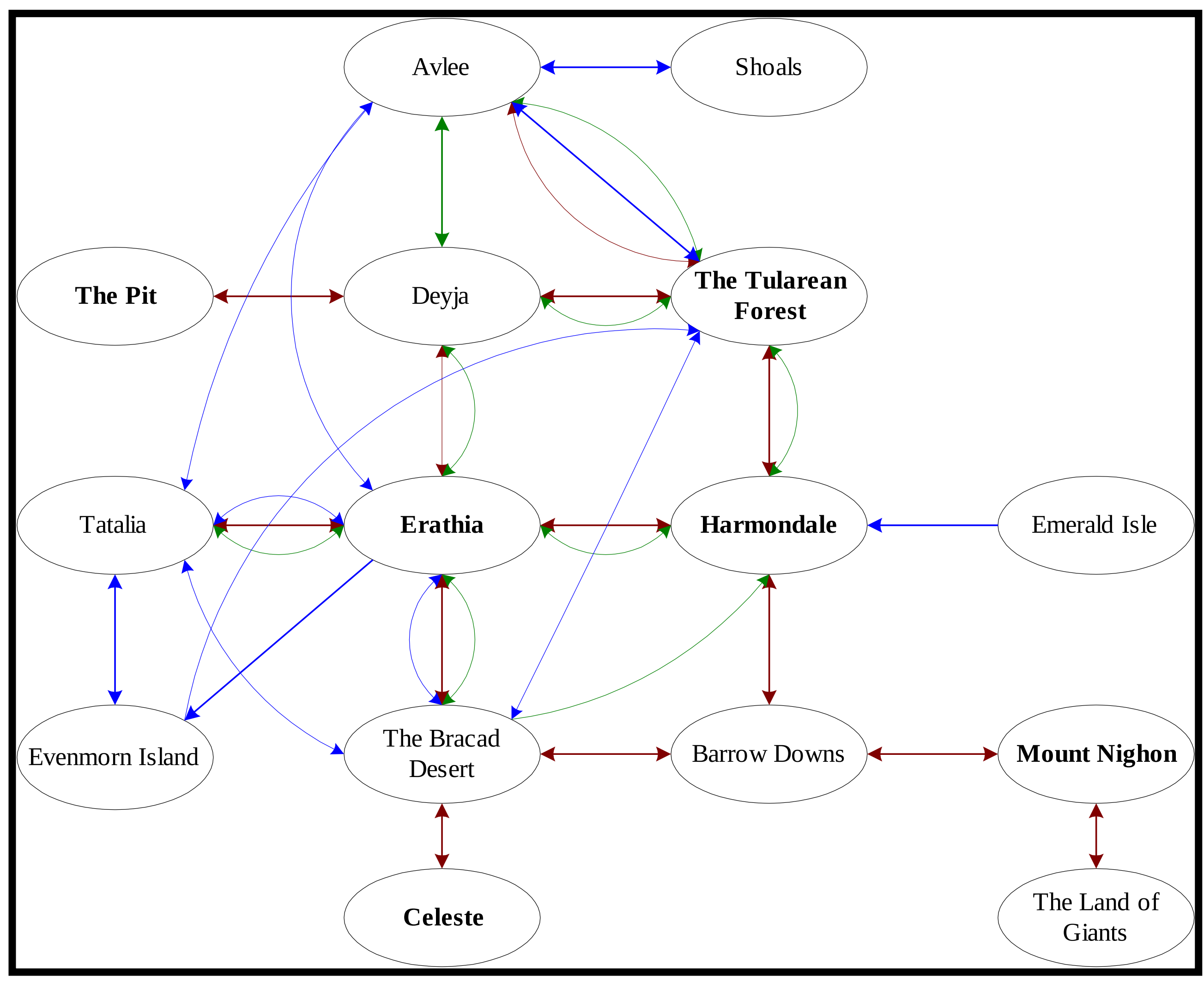
Type	Niveau	Points acquis
Bleu	25	3
Orange	50	5
Rouge	100	7
Blanc	200	10

Région	Type
Emerald Isle	Bleu
Harmondale	Orange
Erathia	Orange
The Tularean Forest	Orange
Deyja	Orange
The Bracada Desert	Orange
Evenmorn Island	Rouge
Mount Nighon	Blanc
Barrow Downs	Orange
The Land of the Giants	Blanc
Tatalia	Orange
Avlee	Rouge

Bonne chance, ça peut valoir la peine au début, mais si vous avez accès à ***The Land of the Giants*** vous pouvez vous en passer.

Les Voyages

Voici le graphe résumant les voyages possibles entre les régions. Pour les détails des horaires veuillez directement aller voir les fichiers des régions. Les flèches **bleues** indiquent des liaisons maritimes, en **brun** les liaisons pédestres et en **vert** les liaisons par calèches. Le nom des régions en **gras** indique qu'elles sont accessibles par le sort des "Town Portal". Il faut être allez au moins une fois dans cette région avant de pouvoir utiliser le sort du "Town Portal".



Les Voyages

Recharger les baquettes magiques

Comment marche le sort de rechargement des baquettes magiques ? Pour éviter les confusions sur comment marche le rechargement des baquettes lisez ceci.

Le sort de rechargement des baguettes n'ajoute pas des charges supplémentaires à une baquette pleine ! Le nombre d'une baguette pleinement chargée est le nombre de charges que contient cette baguette lorsque vous la trouvez. Si c'était le cas (ajout de charge à une baguette pleine) vous pourriez créer des baquettes avec des charges infinies et ce sort serait bien trop puissant.

Ce sort restore les charges d'une baquette à sa pleine capacité avec un malus proportionnel à la puissance du sort. Chaque fois que vous faite usage du sort sur une baquette la charge maximale de la baquette est décrémentée d'un certain pourcentage suivant l'équation suivante :

- Niveau Expert, le pourcentage de perdu = 50% - 1% par point dans la magie de l'eau.
- Niveau Maître, le pourcentage de perdu = 30% - 1% par point dans la magie de l'eau.
- Niveau Grand Maître, le pourcentage de perdu = 20% - 1% par point dans la magie de l'eau.

Donc pour un personnage Grand Maître en magie de l'eau avec un niveau 20 ou plus peut recharger une baquette sans perte.

Si vous trouvé une baquette a zéro ou une charge vous pouvez la jeter car elle ne vous sert à rien. En plus dans certaine version du jeu, si vous appliquer le sort sur une baquette de charge maximale zéro le

programme génère des erreurs et risque de corrompre votre partie. Votre partie sera alors perdue et vous devrez recharger.

Altars

Lorsque vous vous baladez dans le pays d'Enroth vous trouvez fréquemment des altars. Si vous en rencontré un allez prier dessus. Cela vous permet d'avoir des bonus sur vos attributs ou résistances de vos personnages. Sur chaque altar vous pouvez prier une seule fois avec chacun de vos personnages. Vous pouvez prier en tout temps sur ces altars (Pas comme dans MM6). Dans la plupart des régions se trouvent un altar, mais certain de ces altars ne vous donnent rien, ces altars sont utilisés pour une quête ou autre chose.

Voilà les altars que vous devez visiter :

Région	Où	Bonus
Barrow Downs	Région en **5**.	+10 Endurance et Force
Erathia	Région en **7**.	+10 Chance
Deyja	Région en **2**.	+10 Résistance au corps, Terre et Esprit.
The Tularean Forest	Village en **20**.	+10 Résistance au Feu, Eau et Aire.
Evenmorn Island	Région en **9**.	+10 Dextérité et Vitesse.
Mount Nighon	Région en **9**.	+10 Personnalité et Intelligence.

Acromage

AcroMage est un jeu dans le jeu. C'est un jeu de carte qui requière un jeu de carte spéciale que vous obtenez après avoir fait une quête. Ce jeu est base sur la chance et la stratégie. Vous devez construire votre tour et la défendre avec un mur, collecter des ressources et attaquer la tour de votre adversaire. Le meilleur moyen de comprendre et d'assimiler les règles du jeu c'est d'y jouer.

Vous pouvez jouer ce jeu uniquement dans les 13 tavernes du continent d'Erathia. Pour gagner vous devez : avoir la plus haute tour, récolter le maximum de ressources ou détruire la tour de votre adversaire. La hauteur maximum d'une tour et le nombre maximum de ressource varie d'une taverne à l'autre. Lorsque vous gagné la première fois dans une taverne vous recevez une prime sous forme de pièces d'or. Il y a aussi une quête liée au jeu (voire le fichier ***Erathia***).

Astuce : Lorsque la partie dure longtemps les attaques ne sont pas suffisantes pour détruire l'ennemi et cela vous épuisent vite (coups de ressource exorbitante pour faire une attaque significative). Le meilleur moyen de pour gagner est de collecter des ressources.

Les tavernes où vous pouvez jouer :

Région	Taverne	Départ[1]					Victoire[2]		Gain
		Tour	Mur	Ressources[3]					
				B	M	A	Tour	Rsc	
Harmondale	On The House, village en **18**.	15	5	2	2	2	30	100	600gp
Erathia	Griffin's Rest, village en **11**.	20	5	2	2	2	50	150	1200gp
The Tularean Forest	Emerald Inn, village en **26**.	20	5	2	2	2	50	150	1200gp
Bracada Desert	Familiar Place, région en **22**.	25	10	3	3	3	75	200	1400gp
Deyja	Snobbish Goblin, village	25	10	3	3	3	75	200	1400gp

[1] Etat initial de la partie. La valeur pour la tour et le mur représente la hauteur.
[2] Deux des conditions de victoire, pour la tour c'est la hauteur à atteindre et pour les ressources le nombre à cumuler. Cette valeur n'est pas la même que sous la colonne de ressource de départ.
[3] Représente le nombre de ressource supplémentaire lors de chaque tour lorsque vous démarrer le jeu. Cette valeur varie au coure de la partie.

	sud en **1**.								
Barrow Downs	Miner's Only, région en **2**.	20	50	1	1	5	100	300	1800gp
Stone City	Grogg's Grog, ville en **4**.	50	50	5	3	5	100	300	2000gp
Avlee	The Potted Pixie, village en **2**.	10	20	3	1	2	125	350	2000gp
Tatalia	The Loyal Mercenary, village en **7**.	10	20	3	1	2	125	350	2000gp
Céleste	On The House, ville en **5**.	30	15	4	4	4	100	300	3000gp
Evermorn Isle	The Laughing Monk, îles en **2**.	20	10	5	5	5	150	400	600gp
Mount Nighon	Fortune's Folly, village en **5**.	20	10	1	1	1	200	500	6000gp
The Pit	The Vampyre Lounge, ville en **3**.	30	15	4	4	4	100	300	3000gp

Remise à zéro

Je suppose que pendant votre partie vous vous êtes amusé à nettoyer consciencieusement une région ou un donjon. Avec tous les jolis points d'expériences ainsi acquit vous êtes allez vous entraîner dans un centre. Quelques temps après vous devez revenir sur les lieux du crime et oh ! Stupeur. Le donjon ou la région fourmie à nouveau de monstres en tous genres. Et bien, figurez-vous que c'est normal. Après une certaine période, dépendant du donjon ou région, cet endroit est remis à zéro. Voici donc un tableau résumant le temps qu'il faille avant que les pendules soient remises à l'heure. La mise à zéro à lieu # jours après votre première entrée dans le donjon ou territoire. Une année à 336 jours. Vous pouvez aussi trouver cette information directement sous la rubrique concernée dans ***mes notes***.

Nom	Jours
Emerald Island	672
Harmondale	672
Erathia	672
The Tularean Forest	672
Deyja	672
The Bracada Desert	672
Céleste	672
The Pit	672
Evenmorn Island	168
Mount Nighon	672
The Barrow Downs	168
The Land of the Giants	168
Tatalia	672
Avlee	672
Shoals	168
The Dragon Caves	672
Lord Markham's Manor	672
The Bandit Caves	336
The Haunted Mansion	336
The Temple of the Moon	672
Castle Harmondale	672
White Cliff Cave	672
The Erathian Sewers	672
Fort Riverstride	336
The Tularean Caves	672
Clanker's Laboratory	672

The Hall of the Pit	672
Watchtower 6	672
The School of Sorcery	672
The Red Dwarf Mines	672
The Walls of Mist	0
Temple of the Light	672
The Breeding Zone	0
Temple of the Dark	672
Grand Temple of the Moon	672
Grand Temple of the Sun	672
Thunderfist Mountain	672
The Maze	672
Stone City	672
Colony Zod	672
The Mercenary Guild	672
The Tidewater Caverns	672
The Wine Cellar	672
The Titans' Stronghold	672
The Temple of Baa	672
The Hall under the Hill	672
The Lincoln	672
Castle Gryphonheart	336
Castle Navan	336
Castle Lambent	336
Castle Gloaming	336

The Dragon's Lair	672
Barrow VII	672
Barrow IV	672
Barrow II	672
Barrow XIV	672
Barrow III	672
Barrow IX	672
Barrow VI	672
Barrow I	672
Barrow VIII	672
Barrow XIII	672
Barrow X	672
Barrow XII	672
Barrow V	672
Barrow XI	672
Barrow XV	672
Zokarr's Tomb	672
Nighon Tunnels	672
Tunnels to Eeofol	672
William Setag's Tower	672
Wromthrax's Cave	672
The Hidden Tomb	672
The Strange Temple	672
The Small House	672
The Arena	0